MENSILE - ANNO III - N. 28

I MAGNIFICI SETTE

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64** e **128**

- OVERTAKE
- INDOOR
- ORBITRON
- SKYWALL
- SKYWAR
- LET ME IN PEACE
- I POPI

- WIZBALL: UN MAGO ECCEZIONALE
- PROFESSIONAL ADVENTURE WRITER
- LIVINGSTONE, I PRESUME
- SAMURAI TRILOGY: GIALLO GIAPPONESE

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

MAGIA E GUERRA

La rivista inizia subito alla grande: Wizball è infatti uno dei giochi pù simpatici del momento, al pari di Army Moves, dedicato ai guerrafondai più scatenati. Per chi ama l'avventura c'è Professional Adventure Winter che vi insegna a farvi da soli un'avventura fantastica. Dopo un viaggio nell'Africa nera con Livingstone, eccoci in Medio Oriente con Sinbad e nel Giappone più classico con Samurai Trilogy. Basta?

OVERTAKE

Questo gioco ti offrirà la possibilità di dimostrare le tue capacità di guida e la tua prontezza di riflessi al volante di una vettura da corsa. Inizierai infatti la tua gara al segnale verde e dovrai raggiungere nel più breve tempo possibile, la velocità di crociera di 300 kmh, velocità ottimale per superare nel tempo limite di 80 secondi il maggior numero di avversari, senza naturalmente sfasciare la tua vettura nella prova: avrai infatti solo altri 2 muletti a disposizione per terminare la competizione. Se inoltre sarai in grado di superare 70 corridori senza perdere le tue vite, otterrai un'estensione di tempo pari a 60' oltre ad una vita in più e a moltissimi punti. Potrai scegliere tra 2 livelli di gioco e cambiare marcia, una più lenta e una più veloce.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO cambio

I TUOI PUNTEGGI RECORD

OVERTAKE

....

....

....

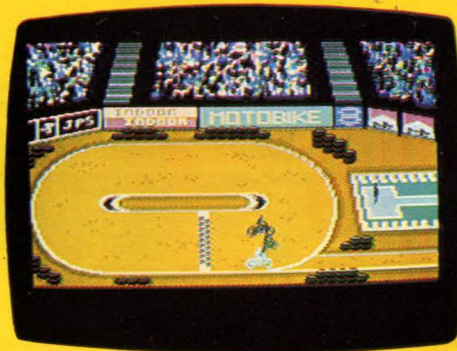
Annotazioni

....

....

....

INDOOR

L'autunno è ormai tempo di gare per tutte le specialità. Tuttavia a causa delle condizioni meteorologiche non sempre soddisfacenti o addirittura talvolta disastrose ecco che le manifestazioni agonistiche si svolgono al coperto. Ecco che anche i contendenti di queste gare di ciclismo potranno emulare le imprese del vecchio Moser dimostrando la loro abilità nel compiere nel più breve tempo possibile il giro del velodromo. Fai molta attenzione perché il controllo del tuo veicolo non è semplice e potrai anche trovarti a pedalare contro corrente. Ricordati di scegliere il numero di giri per ogni corsa e la difficoltà di gioco tenendo presente che con l'allenamento potrai ottenere ottimi risultati.

JOYSTICK PORTA 2

F1	livello gioco
F3	n° giri
F5	partenza

I TUOI PUNTEGGI RECORD

INDOOR

....

....

....

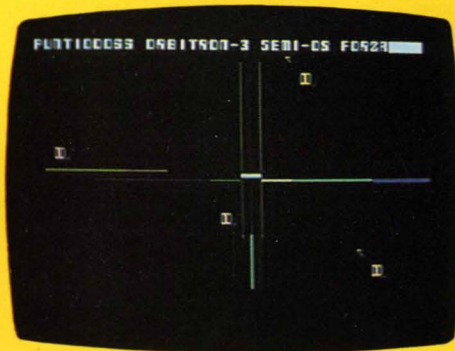
Annotazioni

....

....

....

ORBITRON

Sebbene non sapesse da dove provenissero Toba Oba si era subito reso conto che le misteriose linee di forza di interferenza provenienti dalla Nebula 4 avevano il preciso compito di depredare il suo settore dei preziosi semi spaziali ormai giunti a quasi totale maturazione. Sebbene fosse impossibile salvare la piantagione Oba sapeva benissimo che per salvare il salvabile avrebbe dovuto cercare di recuperare un numero minimo di semi per ogni specie per ricostruire una nuova piantagione. Balzato quindi sul suo Obitron dovrà cercare di contrastare le misteriose linee di forza, cercando di acchiappare al volo il suo prezioso tesoro. Egli dovrà evitare le collisioni con il campo energetico per non dissipare le preziose forze dei generatori della navetta.

JOYSTICK PORTA 2
FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ORBITRON

....

....

....

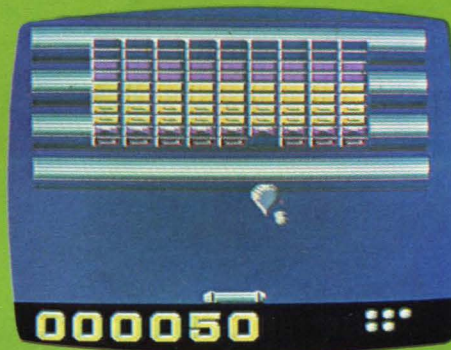
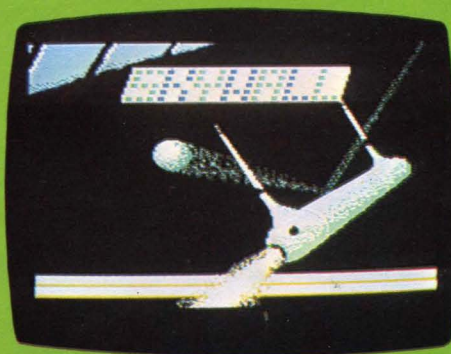
Annotazioni

....

....

....

SKYWALL

Siamo ormai alla data astrale 2083.10 e tutti i giochi e i passatempi conosciuti negli anni 2000 sono ormai passati di moda: tuttavia non è facile crearne di nuovi. Ecco però che la commissione preposta a questo scopo dalla Confederazione ha inventato un nuovo tipo di gioco sulla linea del tennis. Questo gioco si svolge in una sala rettangolare e il concorrente deve con una tavoletta respingere una palla contro delle altre tavolette simili a mattoncini, cercando di distruggerli. Ecco che alcuni di loro semplicemente scompaiono, mentre altri rilasciano dei bonus e persino un laser, che dovrai recuperare, stando attento a non perdere di vista le palline. Se si riesce ad afferrare il laser si possono distruggere i mattoncini, ma perdendo gli omaggi nascosti. Buon divertimento.

JOYSTICK PORTA 2

+ — scelta schema

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SKYWALL

....

....

....

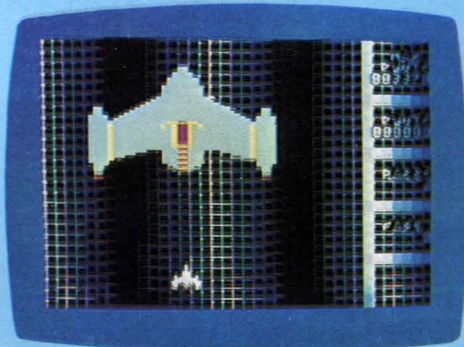
Annotazioni

....

....

....

SKYWAR

In una galassia molto lontana viveva un popolo con capacità mentali molto acute, sviluppate nel corso di millenni di studi. Ed ecco che quando questo popolo pensò di essere attaccato dalla nave spaziale "Globen", in viaggio di ricerca e studio scientifico, mise a frutto tutta la sua potenza, inviando delle proiezioni mentali contro l'astronave terrestre. Al povero comandante, inerme di fronte a tali capacità e incapace di comprendere la situazione, non resterà altra soluzione che intrarprendere una lotta armata per difendere la sua pelle, quella del suo equipaggio nonché l'integrità del mezzo a lui affidato. Aiutalo nel difficile compito, stando ben attento a non farti eliminare.

JOYSTICK PORTA 2

A	su
£	destra
[	sinistra
Z	giù
SPAZIO/FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SKYWAR

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

LET ME IN PEACE

Risvegliatosi dal suo pisolino decennale nella comoda cripta di famiglia il buon Camillo si rese conto con disappunto che ancora una volta quei perfidi Gnoll gli avevano rubato le povere vecchie ossa, probabilmente per giocare con quegli stupidi folletti della caverna di sotto. Ma questa volta il nostro etereo amico è ben deciso a dare una sonora lezione ai dispettosi abitanti sotterranei e quindi, balzato fuori dal suo ricovero è intenzionato ad avventurarsi fino al fondo del pozzo per recuperare tutti i suoi vecchi resti. Oltre a difendersi dai dispettosi ectoplasmi, Camillo dovrà evitare i trabocchetti messi in atto dai suoi nemici, ma soprattutto badare a non toccare le ossa di qualcun'altro, per non finire l'avventura in un battibaleno.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RESTORE	ricomincia
SPAZIO	pausa sì/no

I TUOI PUNTEGGI RECORD

LET ME IN PEACE

....

....

....

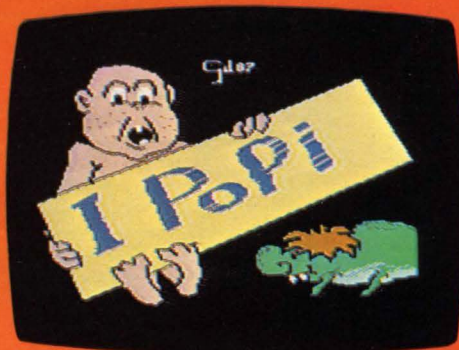
Annotazioni

....

....

....

I POPI

Come accade nel nostro secolo senz'altro anche nel futuro gli insegnanti di scuola accompagneranno i loro studenti a gite scolastiche. Ecco che questo gioco ipotizza che proprio durante una di queste escursioni, proprio in una zona ostile di un pianeta, alcuni ragazzini si allontanino dal gruppo cadendo vittima di orribili mostri. Il povero insegnante, responsabile dell'incolumità dei ragazzini a lui affidati, dovrà, armato di una potente pistola soporifera, avventurarsi sulla superficie del pianeta alla loro ricerca. Una volta trovatone uno dovrà farsi seguire e difenderlo fino ad un posto sicuro. Ma state pure certi che mostri di ogni tipo cercheranno di impedirgli di portare a termine la missione, rapendo i ragazzini nuovamente.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F7	pausa
SPAZIO	intervallo

I TUOI PUNTEGGI RECORD

I POPI

....

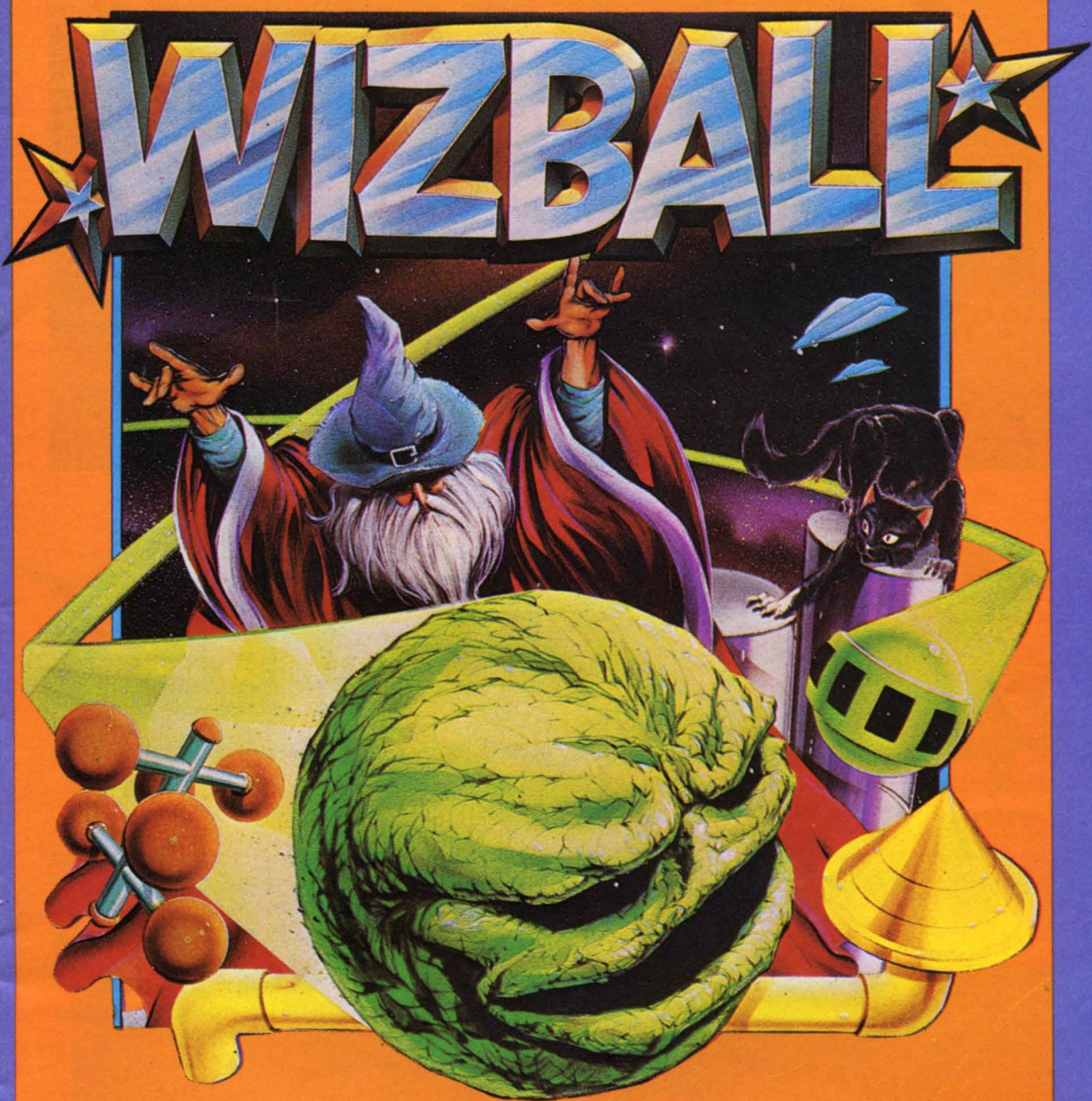
....

....

Annotazioni

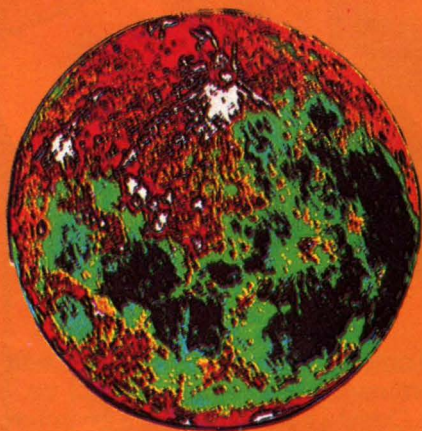
....

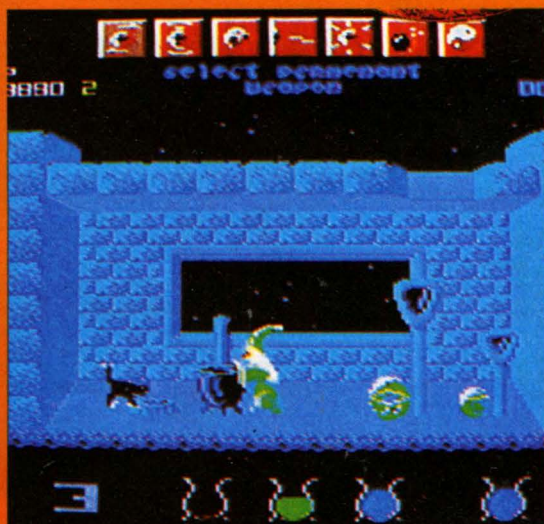
....

....

La premessa di *Wizball* è che un cattivaccio di nome Zark, amante del bianco e nero, abbia privato il vostro pianeta di qualsiasi altro colore. Essendo dei bravi ragazzi di stampo psichedelico, farete di tutto per restituire al pianeta la sua originaria allegria in technicolor.

Il vostro veicolo è una specie di pisello dall'aria dimessa col quale atterrerete sulla superficie del pianeta Wiz. Per riportarvi un po' di colore, dovrete usare i vostri laser per disseminare dei composti chimici tra i vari livelli. Questa parte del gioco è avventurosa, però state cauti se volete restituire il colore al pianeta. Il primo problema da affrontare è quello di riuscire a controllare con precisione i movimenti della vostra nave: acquisterete tale precisione se colpirete i piccoli oggetti tipo sputnik che vagano un po' per tutto lo schermo. Ogni volta che li centrate essi

▶

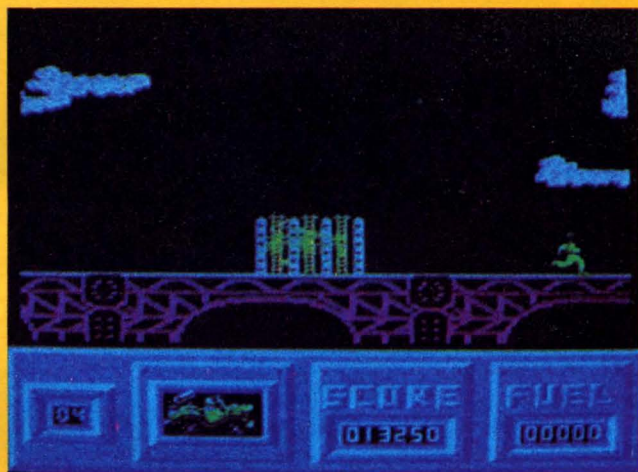
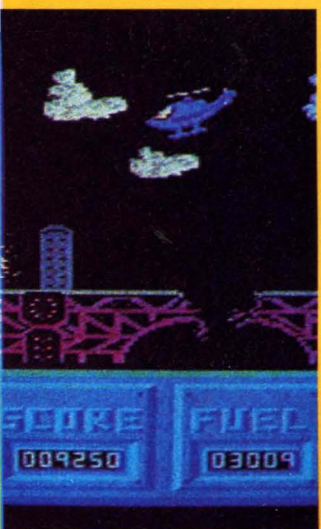
WIZBALL

diventano verdi, e in questo modo li potrete catturare. A questo punto, in cima allo schermo comincia a lampeggiare una serie di icone: muovendo violentemente il joystick potrete acquistare dei poteri in più: la cosa funziona un po' come in *Delta*.
Ciascuna delle sette icone avrà un effetto diverso sul vostro "pisello", ma soprattutto è vitale servirsi delle prime due, le sole che vi garantiscono la manovrabilità del mezzo. Si possono usare solo due icone per volta. Quella più importante è forse l'icona che vi fornisce un piccolo compagno, Cat (diminutivo di Catellite!) che vi accompagnerà in tutte le vostre avventure. È proprio Cat la chiave del gioco, poiché sarà lui a consentirvi di restituire colore al pianeta impossessandosi delle gocce di colore che si trovano nei calderoni in fondo allo schermo. La sua presenza inoltre vivacizza il gioco: Cat può essere controllato da un secondo giocatore. In effetti, controllarlo da soli è un po' scomodo: per permettergli di muoversi a suo piacimento, infatti, bisogna tenere continuamente premuto il pulsante di fuoco.
I livelli da completare sono numerosi, e ad alcuni di essi non si può accedere se non si è completato il primo (cioè se non lo si è colorato tutto). Non si tratta però soltanto di mollare in giro dei globuli rossi, verdi e az-

zurri: un sacco di forme di vita aliene non aspettano altro che di prosciugare di nuovo ogni colore. Abbattendoli si guadagnano dei punti, ma se è possibile è meglio starsene alla larga.
Sulle prime, impratichirsi di *Wizball* è straordinariamente difficile: la più grossa difficoltà sta nell'imparare a manovrare il "pisello". Ogni volta che ne perdete il controllo e vi scontrate con un alieno, si sente uno schianto fragoroso. In effetti tutta la colonna sonora è ottima, dalle musiche avveniristiche di Martin Galway agli effetti sonori, come ad esempio le interferenze radio mentre si sorvola il pianeta. Un solo neo è l'assolo di chitarra di Gary Moorem il cui suono lamentoso annuncia che avete perso: ai metallari però piacerà!
Si tratta di un gioco davvero azzeccato, sulla cui struttura avventurosa sono stati innestati degli spunti originali e una meccanica di gioco irresistibile. Dalla grafica, ottima, emerge il personaggio davvero riuscito di Cat. A realizzare tutto ciò è stata la Sensibile Software, già segnalatasi con *Parallax*: questo giovane team brilla già per l'alta qualità e l'originalità del proprio lavoro.

cr. ba.

L'ultima creazione della Imagine è uno dei giochi da bar più difficili in cui si possa avere la sfortuna di imbattersi. Se a ciò aggiungete una grafica eccellente, un'ottima animazione e una quantità di musiche e di effetti sonori, il risultato è un valido gioco avventuroso che vi farà piangere di frustrazione ogni volta che non ce la farete! *Army Moves* porta alle estreme conseguenze il filone dei giochi alla *Commando*.
La missione si divide in sette parti, ciascuna delle quali sarebbe già un rispettabile gioco a sè stante. Per accedere alle ultime tre dovete caricare la seconda parte del programma e poi immettere la parola d'ordine fornita al termine delle prime quattro parti.
Nella prima parte guiderete una jeep armata

di lanciamissili su un ponte prefabbricato piuttosto malconcio, mentre vi viene addosso una ondata interminabile di elicotteri da bombardamento e di camion-kamikaze. Il gioco è controllato dal joystick e dalla barretta spaziatrice: muovendo il joystick a destra e a sinistra si accelera e rallenta, mentre spingendolo il vostro veicolo supera d'un balzo i varchi ed atterra sui propri enormi pneumatici. Gli elicotteri si possono eliminare con i sistemi antiaerei (pulsante di fuoco) e i camion con i missili terra-terra (barretta spaziatrice).
Il guaio è che molte di queste azioni vanno spesso eseguite simultaneamente. Dato che con una mano bisogna premere la barretta spaziatrice e con l'altra spingere il joystick in tre direzioni e in più sparare, è meglio fornirsi di uno di quei joystick muniti di ventose e col pulsante di fuoco inserito nell'impugnatura. In alternativa, si può usare del nastro adesivo per tener abbassata in permanenza la barretta spaziatrice, sparando così delle bordate incessanti di missili terra-terra... che servano o no!
Ogni avversario colpito fa salire il vostro punteggio, e nell'angolo destro dello schermo c'è la spia della benzina che vi dice quanto dovete ancora viaggiare: quando sarà vicina allo 0000 sarete presso la meta. Se ce la

MOVES

tre imprese eroiche sul vostro elicottero, al di sopra di un mare infestato di sottomarini e di una giungla piena di posti di osservazione armati. Tenete d'occhio i posti in cui è possibile rifornirsi di carburante, se non volete che un serbatoio all'asciutto vi faccia concludere ingloriosamente l'avventura.
A questo punto, molti metterebbero la parola fine — ma non la Imagine! I programmatori della Dinamic si sono sprecati e così vi trovate altre tre fasi da completare... a piedi! Cominciate nel bel mezzo di una palude di mangrovie, in precario equilibrio su un fazzoletto di terra: non solo dovrete evitare le sabbie mobili, ma anche i guerriglieri che si celano nella vegetazione e che vi lanciano granate con snervante precisione! Attenti

fate, vincete un bonus, abbandonate la jeep e poi prendete il volo per le tre fasi successive a bordo di un elicottero rubato.
Nella seconda fase sorvolate un paesaggio desertico cercando di evitare i caccia nemici che vi attaccano da tutte le direzioni e che eseguono una virata se vi hanno mancati al primo tentativo. Ancora una volta avrete a disposizione un sacco di armi, missili e bombe quindi non affrettatevi a togliere il nastro adesivo. Sempre manovrando il joystick, potrete volteggiare tra gli aerei e bombardare le postazioni missilistiche al suolo che a loro volta vi stanno prendendo di mira. Le fasi tre e quattro vi vedranno compiere al-

anche ai becchi affilati dei tucani giganti che vi planano addosso: spaventateli facendo fuoco e poi schivateli abbassandovi. Anche voi avete delle granate, ma risparmiatele per la caserma della fase sei. Ora avete nove vite invece delle cinque dell'inizio, e vi serviranno tutte. Se vi uccidono ora, non dovrete ritornare all'inizio ma solo a certi punti predeterminati. Con la fase sette giungerete finalmente nel bunker, dove dovrete stare attenti a non far rimbalzare le granate. A questo punto, dovete solo trovare la cassaforte dopo aver ucciso un sacco di soldati nemici: facile!

QUESTO MESE IN EDICOLA PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

PROFESSIO

ADVE

Con Professional Adventure writer la fantasia avventurosa trova sfogo e ciascuno può inventare la propria avventura.

Gli effetti speciali formano una gamma completa: i grafici li puoi posizionare ovunque sullo schermo ed anche i testi non causano problemi di luogo. Puoi creare situazioni di personaggi, produrre giochi labirintici in tempi reali e delineare dei personaggi pseudo-intelligenti, del tipo "Lord of the Rings".

E se hai già ottenuto il Quill di Gilsoft ed i frammenti che lo compongono, non preoccuparti c'è abbastanza materiale per dare alle tue avventure una spinta extra.

All'inizio PAW (Professional adventure writer) è più compatto rispetto a tutti quei trucchi ed espedienti che Quill utilizza, è più flessibile di qualsiasi altro caricatore di avventura.

Preparazione della scena

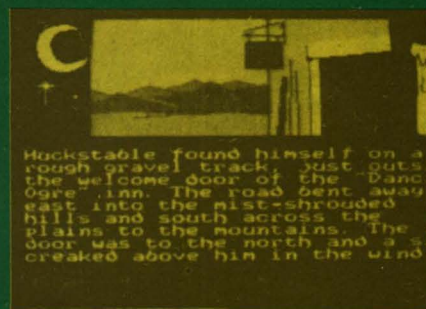
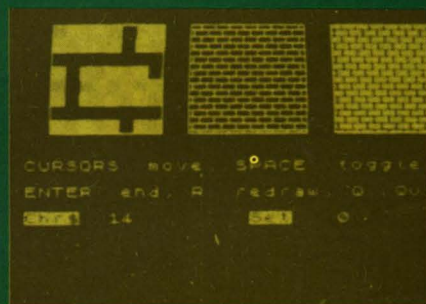
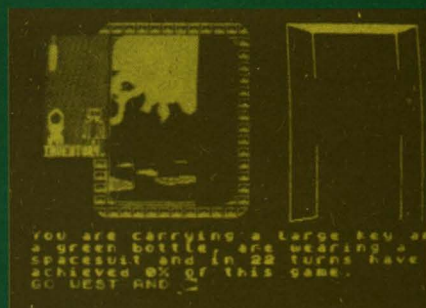
La localizzazione è molto simile a quella di Quill.

Dalle posizioni dei sub menù puoi inserire ciò che ti serve, preparare la stampa dello schermo e raggiungere un risultato compatibile al gioco.

Ciascun luogo ha un numero esponente e il primo è zero. Per inserire la posizione devi solo digitarla e PAW ti porta quindi al successivo luogo vuoto disponibile.

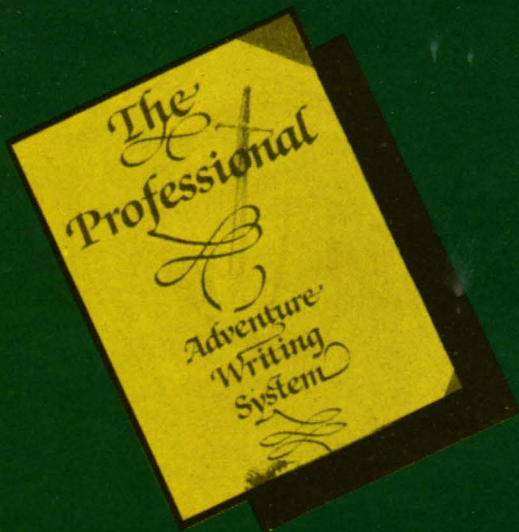
Utilizza un controllo della riga simile a quello utilizzato nella maniera Basic, ed il cursore si muove avanti ed indietro in mezzo alle linee alla velocità di due volte superiore a quella di Uncle Al.

Se hai già utilizzato una posizione durante una sessione editing, dovrai correggerla premendo A ed il suo numero corrispondente.

Il luogo zero è inizialmente posizionato con un esempio del testo, che tu avrai bisogno di eliminare selezionando una seconda volta la parola Edit, oppure utilizzando la parola Delete prima di inserire il titolo della tua avventura personale.

Le istruzioni che accompagnano PAW contengono diversi stratagemmi utili che possono essere usati per facilitare l'inserimento dell'intera storia.
Per esempio, quando sei vicino al centro e vuoi muoverti verso la riga successiva, puoi premere Space — oppure, e questo è il trucco, premere Extend Mode Seven e Delete. Come per magia, il cursore si porta all'inizio della riga successiva. Altro particolare importante, è che non sei costretto ad una lunghezza massima di descrizione, ma, come per il Basic Editor, il cursore rallenta l'entrata del testo di cambiamento nel momento in cui il numero delle righe aumenta.
Inoltre, ti troverai presto di fronte ad un problema, ossia la necessità di creare una serie di uscite in modo che si possa passare da un luogo ad un'altro della tua avventura senza problemi, e per fare ciò, devi semplicemente digitare la direzione ed il numero corrispondente al posto dove vuoi che venga posizionata l'uscita. Se, per esempio, un'uscita a nord ti conduce al luogo n° 5, digiterai il n° 2. Ulteriori uscite possono essere selezionate sulla stessa riga e se ti dovesse capitare di fare un errore, non devi fare altro che correggere.
PAW riconosce tutti i punti del compasso e ti permetterà quindi di muoverti su e giù con estrema facilità.

Oggetti
Anche il generatore di oggetti di PAW è simile alle capacità per Quill e Gac.
Prima devi dare un numero a ciascuna cosa, poi digitalo nella sua localizzazione, e a differenza degli altri, se è un oggetto che deve essere trasportato per diverso tempo, gli puoi dare un peso e non solo specificare quanti oggetti un personaggio/carattere può trasportare.
Puoi anche specificare se un oggetto può contenerne un'altro, oppure se un oggetto può essere illuminato, caricato o in qualche modo mutato.
I più recenti sono oggetti non creati e sono appesi ad uno strato iniziale per essere richiamati quando si sono incontrate determinate condizioni: per esempio, se un interruttore della lampada viene premuto.

Conversazione
Non ci sono nomi/verbi senza senso in PAW. Puoi preparare frasi in un buon inglese e l'analizzatore linguistico le capirà. Il vocabolario iniziale contiene la maggior parte delle parole che normalmente occorre possedere in un gioco d'avventura. Quindi non bisogna fare altro che completarle nello stesso modo con cui inserisci le localizzazioni.
Il sistema dei vocaboli è cosí potente che puoi introdurre le abbreviazioni che ti per-

▶

mettono di difenderti dagli altri giocatori ed eliminare gli errori che si possono fare se si scrive una parola per esteso. Per esempio, puoi mettere tra parentesi una entrata in modo tale che la tua avventura ha bisogno solo delle prime poche parole per iniziare. Per esempio, N(orth) diverrebbe N, oppure North, mentre Nor(th) diverrebbe Nor oppure North.

Puoi anche prendere una nuova parola per una entrata al posto di una vecchia. Per esempio, potresti avere un gioco che si svolge a Sky City, così avrai senz'altro bisogno di diverse parole per dire su e giù. Proprio come gli eschimesi che hanno molte parole per dire pesce. Di conseguenza, in questo caso, puoi scegliere anche le seguenti parole: arrampicare, salire, scendere.

Il vocabolo ti permette anche di costruire più frasi consecutive utilizzando per esempio, and/e, oppure Then/allora, così puoi dire: Prendi il bastone e mettilo per terra e poi raccogli il sasso.

Intelligenza

Se vuoi mettere dei personaggi intelligenti nel tuo gioco, devi definirli quasi come fossero degli oggetti i cui movimenti sono dettagliati all'interno del corpo principale dell'intera storia.

Ciascun movimento dei personaggi dipende dalle condizioni del posto, come il tipo di luogo in cui si deve agire, dove si è condotti ed anche che cosa stai trasportando. I personaggi possono anche essere manipolati dal giocatore usando il comando Say To o simili.

PAW elimina comunque il Say to ed applica, o meglio cerca di applicare, una sintesi dei tuoi comandi diretti ad un personaggio particolare.

Per esempio, potresti dire a Bilbo: Get the coals from the fire (Togli il carbone dal fuoco). PAW individua le parole principali, ossia: prendi, carbone, fuoco.

La tabella di risposta di PAW è usata per legare i responsi con le situazioni del gioco. Invia il messaggio di risposta allo schermo ed attualizza lo stato del gioco, ma sta a te il lavoro di accordare la risposta ottenuta.

Può sembrare complicato, ma il sistema di PAW lo rende facile come premere le opzio-

ni o scrivere a macchina un testo.
Ci sono due tipi di grafici PAW. Il più usato è quello degli schermi dei luoghi disegnati ma puoi anche creare dei labirinti miniaturizzati nei quali i tuoi personaggi si perdono.
Con la scelta della chiave iniziale di un comando, puoi cambiare i colori dello schermo, produrre le righe, gli archi, i cerchi e le ombre. Poi puoi colorare buona parte dello schermo e muovere le sezioni intorno usando i comandi a finestra.
Le facilitazioni operano più lentamente che in The Artist, ma se tu sei un artista competente puoi produrre effetti sbalorditivi e non dover caricare uno schermo che avevi destinato ad un altro prodotto e scopo.
Come per i giochi arcade tutto ciò può sembrare poca cosa, ma senz'altro aggiunge elementi importanti in tempi reali ai vari procedimenti.
Puoi rappresentare un labirinto la cui maggior caratteristica è che abbia i tunnel ampi ed anche il cursore sia grande, adatto a rappresentare il giocatore e qualsiasi altro mostro che ti interessa introdurre.
PAW svolge il resto, anche se penso che l'inclusione di questo labirinto in un altro gioco altrettanto valido sarebbe considerata come una intrusione.

Compilazione
Quando si è terminato di provare le capacità d'avventura di PAW, che offrono condizioni ambientali tali da cercare di rompere il tuo gioco ed anche le routine con i quali esser sicuri che tutti gli oggetti siano in ordine nelle loro giuste posizioni e non ci siano conclusioni perse, puoi caricare lo starter routine.
Lo starter prende i programmi compilati ed aggiunge il tocco finale.
Per esempio, c'è un caricatore Basic standard nel quale puoi inserire la scena da caricare per la tua avventura.
È un tocco semplice ed armonioso ed è migliore della confusione creata dallo scrambling, che altro non è se non un movimento irregolare con sezioni di codici prodotti da altri generatori sul mercato.

Conclusione
PAW è il migliore ideatore di avventure mai creato. Realizza le avventure su ordinazione, ma il tutto viene svolto con tale flessibilità che non reprime affatto la creatività personale.

Cristina Barigazzi

LIVINGSTONE
...I Presume.?

È il 12 giugno di non so quale anno del Diciannovesimo secolo: da ormai parecchi mesi sono alla ricerca del dottor Livingstone, e comincio a sentirne gli effetti. Sono rimasto distaccato dal resto della spedizione, e già questo è un inconveniente, e adesso soffro anche di allucinazioni. Mi sento piuttosto strano, e sono diventato azzurro da capo a piedi. Attorno a me ci sono animali sconosciuti e indigenì poco amichevoli che mi bombardano di continuo con noci di cocco e altri oggetti: per restare in vita, devo sparare a tutto ciò che incontro. Ogni tanto sono costretto a fermarmi e a tornare all'inizio delle mie avventure: evidentemente qui sono all'opera delle forze oscure...

La Alligata ha acquistato i diritti del gioco spagnolo *Supongo Livingstone!* e lo ha trasformato in *Livingstone, I Presume!* In shorts, zaino, ed elmetto coloniale, il nostro Stanley deve esplorare l'isola schivando gli animali e gli indigeni paranoici che vorrebbero ucciderlo, conquistare i gioielli e avventurarsi nelle caverne sotterranee per trovare il buon dottor Livingstone. Tanto per rendervi le cose più facili, avrete a disposizione vari oggetti utili: un boomerang, un coltello, una granata (un po' anacronistica, questa!) e soprattutto un'utilissima asta per saltare.

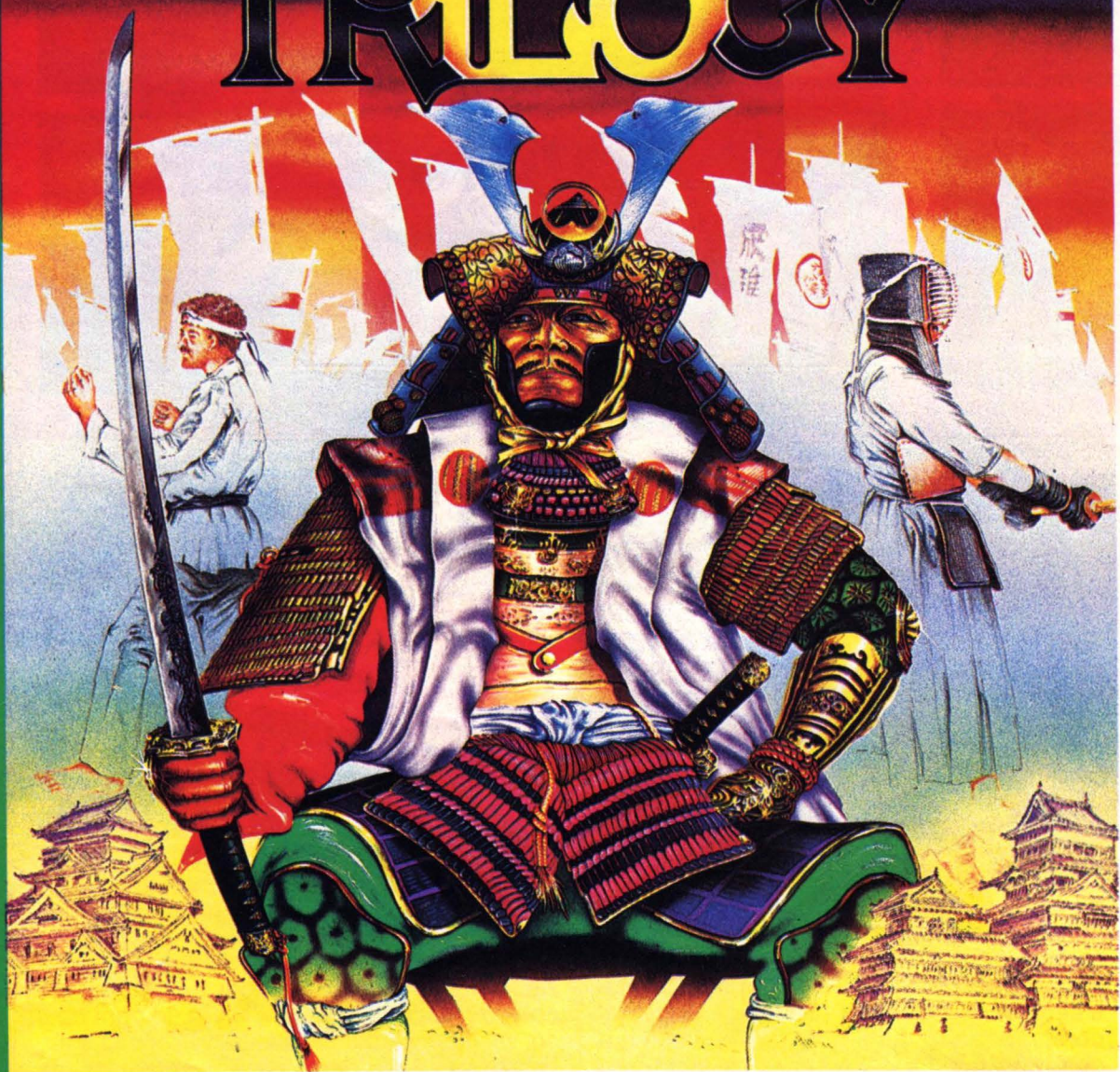
Si potrebbe supporre che voler trasformare in un videogioco l'epica avventura di Stanley alla ricerca di Livingstone sia un'impresa persa in partenza, ma non è così: *Supongo Livingstone!* ha avuto nella natia Spagna un successo clamoroso, e in effetti è proprio un bel gioco. Non è particolarmente veloce e nemmeno particolarmente violento, però richiede un sacco di ragionamenti complicati. Anzi, la Alligata ha ritenuto *Livingstone, I Presume!* così difficile da includere una POKE nelle istruzioni: se quindi volete allenarvi un po' (o se siete dei bari!) vi basterà digitare una POKE per avere un sacco dì vite.

A parte certi noiosi inconvenienti (i piedi, per esempio, vi diventano verdi quando passate davanti a un cespuglio), la grafica è ben fatta e ariosa come in un cartone animato. La cosa migliore è forse la pianta carnivora: val la pena di perdere una vita soltanto per vederla in azione!

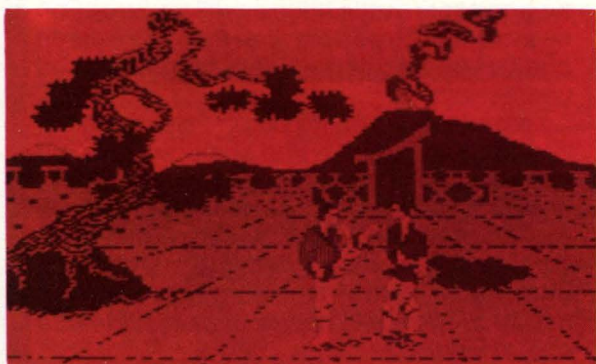
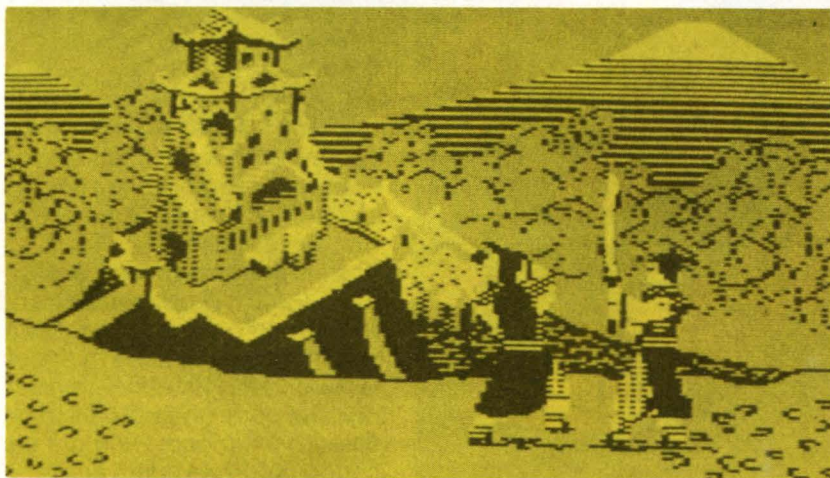
Livingstone, I Presume! non solo dà un tocco di originalità al solito gioco di ricerca, ma è anche realizzato con molta meticolosità e richiede parecchio impegno se si vogliono portare a termine tutti e sette i suoi livelli.

SinBad

La Cineware (che aveva già pubblicato *Defender of the Crown*) presenta *Sinbad*. Veniamo subito alla vicenda. Un giorno la principessa Sylphani, una fanciulla molto graziosa, nel recarsi a svegliare il padre scopre che qualcosa di strano è accaduto: il califfo è stato trasformato in falco, e dato che il popolo non ama essere governato da un pen-

nuto, le cose non son certe allegre.
La principessa chiede allora l'aiuto di Sinbad, il quale dopo aver molto meditato parte con la principessa e suo fratello alla ricerca di una soluzione a questa situazione. Per prima cosa, Sinbad sosta dallo Sciamano, un saggio semidio che (guarda caso!) è l'unico esperto nell'arte di trasformare in uomini i falchi. Per liberare il califfo, Sinbad dovrà però entrare in possesso di tre occhi di tre sorelle e dell'ala di un demone... e non sarà facile, dato che non sono proprio cose che si trovano al supermarket all'angolo!
Sinbad interrogherà diverse persone, e riunendo le informazioni ottenute cercherà di capire dove orientarsi per procurarsi ciò che gli serve. Egli scoprirà dove rintracciare le tre sorelle interrogando l'ex moglie del califfo, Libitina, che pratica la magia nera e potrà aiutarlo. Libitina è tra l'altro molto malvagia, e cercherà di sedurvi: la cosa non vi dispiacerà, ma farete meglio ad essere cauti... e così vi perderete delle sequenze piuttosto piccanti!
Usando i menù a saracinesca si può facilmente muovere Sinbad in questo magico mondo di streghe e di genii, mentre per le sequenze di azione ci vuole il joystick. I combattimenti con la spada sono la cosa migliore, e dimostrano le potenzialità dell'Amiga: quando mollate un fendente sulle costole dell'avversario, si ode un grido di dolore e ci sono degli schizzi di sangue! Il resto del gioco è soprattutto testuale, ma è ben scritto e spesso divertente: leggete ad esempio il pezzo sulle gabbie! Mentre viaggiate, potete scegliere fra tre schermi quale osservare: il mondo (una mappa del mondo di Sinbad, da osservare con la lente di ingrandimento; bella trovata, questa!); la città (in questo schermo appaiono la clessidra, che visualizza il limite di tempo, e il numero dei gioielli raccolti). Prima o poi dovrete usare tutti questi schermi, come pure dovrete (e qui sta l'elemento strategico) comandare le forze del califfo nella difesa di Damaron.
Quando viaggerete per gli oceani, potrà capitarvi (in un altro schermo d'azione) di schivare degli scogli e di raccogliere i sopravvissuti a un naufragio (che rantoleranno "Grazie" nella loro voce sintetica). Se però finite contro gli scogli, per voi è finita. In ogni caso, val la pena di morire almeno per una volta, se non altro per vedere la figura della morte che vi aspetta con la falce in mano.
Nel gioco ci sono anche degli elementi casuali, come per esempio il roc — una creatura mitica che quando meno te l'aspetti si sbafa a merenda qualche membro dell'equipaggio. Quando le cose vanno proprio male, meglio rivolgersi al Genio, che vi aiuterà concedendovi i tradizionali tre desideri.

Anche se è appena uscito *The Last Ninja*, questo non impedisce certo agli editori di continuare ad inondare il mercato di giochi basati sulle arti marziali. In ogni caso, in questo gioco siete discepoli del maestro supremo Chu-yu, e col suo aiuto dovrete superare una serie di prove: superandole, diventerete dei samurai.

Il gioco si suddivide in tre giochi minori: karate, Kendo e samurai... e trattandosi di un gioco della Gremlin, le opzioni sono praticamente infinite! Dopo che avrete letto le istruzioni, il computer vi domanderà se desiderate allenarvi: essendo i soliti smargiassi,

rifiuterete... e vi troverete subito nei guai!
Il primo gioco è il karate: se avete scelto di allenarvi, potrete continuare a combattere finché non ne avrete abbastanza, ma se volete giocare sul serio le cose non sono così semplici. Per prima cosa vi viene chiesto di scegliere il vostro avversario tra una rosa di cinque, poi vi viene presentato un grafico con abilità, forza, velocità e resistenza: tra queste quattro qualità dovrete assegnare i cinque punti a vostra disposizione. Il concetto è di impiegare saggiamente questi punti per contrastare nel migliore dei modi la tecnica del vostro avversario.
Superato questo problema, dovrete decidere come allenarvi per l'incontro: tra i dodici tipi d'allenamento possibili, ne potete scegliere tre. Essi vanno dai semplici metodi atletici, come la corsa, a metodi più orientali, come il makiwara (l'equivalente del punching ball).
Si passa poi al combattimento vero e proprio: i personaggi sono grossi e nitidi, ma come animazione e chiarezza non sono alla pari dei vecchi classici del genere, come *Fist*. Per vincere l'incontro dovete sfidare il computer per dieci volte, e poi sarà il computer stesso a decidere il vincitore. Nel migliore dei casi, riuscirete a far esaurire tutta l'energia dell'avversario e ad ucciderlo, e in questo caso il gran maestro deciderà se siete degni di passare alla fase successiva.
Tale fase è il kendo, una specie di scherma praticata con dei bastoni di bambù. La procedura è la stessa del karate, solo che il gioco è estremamente simile a *Fighting Warrior*, della Melbourne. Superato il Kendo, siete pronti alla prova finale: scegliete un avversario, incrociate le spade ed affrontatevi fino a l'ultimo sangue: per ottenere il titolo di samurai, dovrete affrontare ed uccidere spietatamente quattro avversari.
Samurai Trilogy è una gioia per gli occhi e conferma la fama di bravura e precisione che la Gremlin si è saputa guadagnare, ma il guaio è che non c'è abbastanza azione. Peccato: un bel gioco che manca però di mordente.

BRAINACHE

Le cose si mettono male sin dall'inizio con il nome di questo gioco: Brainache, mal di testa. Dire la trama è praticamente impossibile. Ciò significa che è divertente ma non completamente entusiasmante.
Brainache è uno sprite estremamente piccolo che devi guidare su e giù per i sentieri rocciosi che portano nel profondo di una miniera aliena.

Lo scopo finale è un favoloso diamante, ma l'obbiettivo preliminare di Brainache è recuperare il suo equipaggio di minatori, quattro membri in tutto.
Tutti e quattro devono essere riportati alla nave, l'unico problema è che è possibile portare un solo oggetto per volta. Un solo oggetto esclude le cose indispensabili. Come la scala ed il piccone. In effetti ci sono parecchie cose che puoi trasportare.
Questo è il gioco. Su e giù per i sentieri facendo continue soste come "Forse il piccone può essere utile nelle cave" oppure "Forse avrei dovuto portare quei thermos e credo che dovrei uccidere questi animali che mi uccidono".
Lo sfondo è costituito da un paesaggio abbastanza dettagliato che si muove su e giù troppo velocemente quando lo scali. Gli unici movimenti sono i tuoi e quelli degli animali, e poiché ciascuno è piccolo e ciascuno cambia colore continuamente quando è in movimento sullo sfondo colorato, è praticamente impossibile capire cosa diavolo stia succedendo.

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo "Sud Soft" tutta la miglior produzione Disco-Nastro per CBM 64. Programmi personalizzati, assistenza Software e tutte le novità del mercato: Super Soccer, Game Over, Prhoibition, Revs II, Frankstain, Cataball, California Game, Great Gurianos, Airwolf II, Saboteur II e tanti altri.
Domenico Vitarelli - C.so Roma, 87 - 70010 Cellamare (BA) - Tel. 080/651750.

● Vendo "Sud Soft" ed è subito futuro. Tutte le novità in anteprima, utility con manuali, spiegazione giochi, programmazione, corsi di inglese, musica, scacchi, basic e linguaggio macchina. Contattateci e non vi pentirete. Tel. 080/651750 - 0835/759053.
Domenico Vitarelli - C.so Roma, 87 - 70010 Cellamre (BA).

● Vendo/scambio: Dragons' Lair, Gosth'n Goblins, Ciborg, Spy Vs Spy I e II, Fist I e II, B-C I e II, Dan Dare, Olli e Issa, Spellbound, Kung Fu Masters, Walli Family, Entombed, Jack The Hipper e altre novità + giochi vecchi da 1.000 a 3.000 lire. Duplico giochi sia su disco che su nastro. Telefonare ore pasti.
Alessandro Scherini - Via Dante, 3 - 25100 Sondrio - Tel. 0342/211995.

● Vendo bellissimi giochi per CBM 64 a prezzi veramente concorrenziali. Fate presto questa proposta è limitata.
Cosimo Zito - Via Udine, 58/A - Porpetto (UD) - Tel. 0431/60225.

● Vendo giochi e utilities per CBM 64 su disco e su nastro a prezzi modici. Ultime novità. Massima serietà. Telefonare o scrivere per richiedere lista gratuita,
Stefano Peruzzini - Via Goletti, 11 - Brescia - Tel. 48527.

● Vendo giochi per Commodore 64, circa 1500 fra i migliori: Dragon's Lair, Summer games, Lode runner, Pull games, Calcio difesa, Eldorado ecc. al prezzo di L. 1.000 - 2.000 cadauno.
Elvis Canini - Via Mazzini, 23 - S. Arcangelo - Tel. 0541/620391.

● Cerco disperatamente il gioco "Pac-Land" su cassetta. Sono disposto a pagare fino a L. 3.000.
Stefano Di Gioia - Via Togliatti, 25 - Piossasco (TO).

● Vendo CBM 64 + 2 registratori + duplicatore cassette + 650 giochi ed utility + joistick al migliore offerente. Per informazione telefonare allo 089/848817 ore pasti.
Antonio Scarpetta - Via Toscana, 13 - Pontecagnano (SA).

● Vendo un computer Commodore 64 composto da: tastiera, 2 registratori, duplicatore universale, 2 joystick, 245 videogiochi. Il tutto a L. 700.000 trattabili. Scrivere o telefonare ore pasti.
Gianmarco Pugliese - C.so Cavour, 35 - 37100 Verona - Tel. 045/37311.

● Vendo per CBM 64 giochi su nastro come: Dragon's Lair II e II, Arkanoid Mutants, World Games, Ghost'n Goblins, Delta, Paperboy, Nemesis, Big Trouble e moltissimi altri. Continui arrivi!!! Scrivere per lista a:
Alfredo Spadaro - C.so Martiri Libertà, 38 - 95131 Catania - Tel. 095/325693.

● Vendo per C-64 games su nastro come: Barbarian, Stifflip & Co, California Games, The Last Ninja, Wonderboy, Head Over Heels, Elite e un'infinità di altri. Scrivere o telefonare per lista.
Alfredo Spadaro - C.so Martiri Libertà, 38 - 96131 Catania - Tel. 095/325693.

● Compro giochi per CBM 64. Inviatemi le vostre liste dei giochi con i relativi prezzi.
Maurizio Lorengo - Via P. Mayr, 3 - Merano (BZ).

● Attenzione! Per CBM 64 vendo ultimissime novità da Inghilterra e USA. Tra questi il favoloso Bubble Bubble, Gragon's Lair 1, 2, 3, Deceptor, The Sentinel, Nightmare Rally, Head Over Heels, Barbarian, Defender of the crown, Road Runner, Nemesis, Nemesis The Warlock, Bomb Jack 1 e 2, Kikstart 1 e 2, Laurel & Hardy, Marble Madness, Quartet, Shockway Raiders, Feud, Party Girls, Sex Games, Sex Show, Sex Cartoon 1, 2, 3, Gi Joe 1 e 2, Last Ninja, Prohibithion, Frank Bruno's, Boxing, Hard Porn, Eroticon, Galvan, Top Gun ed altre 1000 novità su disco o nastro. Il prezzo è di L. 1.000 a gioco (su cassetta) e su disco di L. 2.500 a facciata. Si cambiano anche giochi-prg. per 128 e CP/M; si realizzano prg, su richiesta. Possibilità di abbonamento. Telefonare ore pasti e chiedere di Alessandro.
Alessandro Soddu - Via Labriola, 3 Nazzano - 54031 Carrara (MS) - Tel. 0585/51764.

● Cerco disperatamente The Hobbit e The Lord of The Rings a prezzo non superiore a L. 5.000 l'uno (per Commodore 64).
Paolo Rinaldin - V.le della Rosta, 32 - 33100 Udine - Tel. 295664.

● Vendo VIC 20 a L. 65.000 solo tastiera e cavi e cartucce a L. 5.000 tra queste: Omega Race, Gorf, Raid on of Knox, Cosmic Cruncher, Road Race. Vi aspetto. Ciao! Telefonate a qualsiai ora.
Luca Caricato - Via S. Carlo Borromeo - Bassano del Grappa - Tel. 0424/33763.

● Vendo ultime novità per CBM 64 tra cui: Head over Heels, Wizball, Into the Eagle's Nest, Mario Bros II, Laurel and Hardy (Stanlio e Ollio), Rambo, Nosferatu the Vampyre, Game Over e molte altre novità. Prezzo da L. 1.000 a L. 1.500. Telefonare ore pasti.
Mitia Mambella - Via M. Della Porta, 24 - 65100 Pescara - Tel. 085/61894.

● Vendo più di 500 giochi per C 64 a partire da L. 500 a L. 1.000 tra cui: Rocky, Skate Rock, Paperboy, Pac Land, Bomb Jack, Summer Games I e II, Ping Pong, Frack 64, Flash Gordon, Ghostbusters, Pole Position; invio lista a chi ne fa richiesta (i giochi sono disponibili sono su cassetta). Cerco Green Beret e Mario Bros a prezzo modico.
Andrea Frigo - Via Matteotti, 50 - Montecchio Maggiore (VI).

● Vendo-scambio programmi per Commodore 64 a L. 1.000 cadauno sia su disco che su nastro. Possiedo tra i tanti anche: Double Take, Odissey, Words Game, Jail Break, ecc. Scrivere a:
Franco Simonelli - Via Delle Ginestre, 5 - 10073 Ciriè (TO).

● Vendo CBM 64 a L. 200.000, drive 1531 a L. 280.000, 2 registratori (di cui 1 quasi gratis) a L. 100.000, interfaccia a L. 50.000, 39 cassette (di cui 16 gratis) e 8 dischi con giochi e utility a L. 70.000 complessive. È possibile acquistare tutto in blocco o singolarmente. Massima serietà.
Luigi Beltramini - Via Delle Allodole, 40 -04017 S. Felice Circeo (LT) - Tel. 0773/536241.

● Vendo i migliori giochi in circolazione per C 64: Army Moves, Wonder Boy, Laurel & Hardy (Stanlio e Ollio), Deceptor, Road Runner (il fantastico gioco da bar con Wile il coyote e lo struzzo Bee-Beep), Nemesis the Warlock, Quartet, Head Over Heels, Arkanoid, Mutants, Infiltrator, Gauntlet, Dragon's Lair I e II, World Games, ecc.
Simone Negri - Via Fabbri, 7 - Palazzolo S/O (BS) - Tel. 030/731276.

● Cerco disperatamente Frank Bruno's Boxing e Karateka. Sono disposto a scambiare detti giochi con altri in mio possesso come: Arkanoid I e II, Leviathan I, II, III, Wonder Boy, 1942, e altri 3.000. Annuncio sempre valido.
Domenico Acanfora - Via Trivio Marchesa, 158 - Boscoreale (NA) - Tel. 081/8591514.

● Si è aperto un nuovo club, Alba Soft, che per CBM 64 dispone delle ultime novità provenienti dall'USA e dall'Inghilterra come: Defender of The Crown, Road Runner, Dragons Lair I e II, Wonder Boy, The Last Ninja, Metro-Cross, Arkanoid.
Alba Soft - Viale della Vittoria, 63 - Alba Adriatica (TE) - Tel. 0861-77035.

● Cerco Mario Bros, Indiana Jones, Raid Over Moscow, Super Zaxxon (Zaxxon 2). Pago fino a L. 2.000 per gioco. Telefonate dalle 19 alle 20.30.
Pasquale Fusco - Via Mascagni, 1 - Villa Literno (CE) - Tel. 081/8929646.

● Dino Soft Club vende ultimissime novità su nastro, i prezzi variano da L. 1.500 a L. 3.000. Eccovene alcuni: Fight Nicht, Super Cicle, Wonder Boy, Dragon's Lair II e II, Barbarian's, The Vikings, L'Arma Sacra e tanti altri. Cerco Space Ace da scambiare con questi giochi. Telefonare ore 13.
Gerardo Donatelli - Via Condotto Pal. Trecco - Formia (LT) - Tel. 0771/268214.

● Vendo tutte le novità mondiali su disco (L. 2.500 a facciata) e cassetta. Vendo giochi di tutti i tipi (vecchi, nuovi), utility, hard ware, copiatrice infallibile. Ordine minimo L. 250.000.
Piero Dibello - Via Argelati, 30/A - Milano - Tel. 02/8358718.

● Udite! Udite! Vendo al prezzo di L. 25.000 cassetta con registrati i seguenti giochi: l'affascinante Dragon's Lair I-II, l'appassionante Strip Power, ed infine l'avventuroso Pitfall (gli ultimi 2 sono registrati col turbotape). Annuncio sempre valido. Telefonate o scrivete a:
Werther Sansonetti - Via Roma, 7 - Sesto Calende (VA) - Tel. 0331/924004.

● Il By The Fist Software vende tutti i giochi esistenti sul mercato. Alcuni esempi: Howard the Duck, Labirint, Dragon's Lair I e II, Corto Circuito, Aliens, Cobra, Exploding Fist I, II, III, 1942, Paper Boy, Flash Gordon, Vampire I e II, Masters, Wrestling, Green Beret I e II, The Great Escape, Arkanoid e altri.
Giancarlo Cappello - Via A. Meucci, 3 - 97100 Ragusa - Tel. 0932/23949.

● Vendo: Wiaball, Dragon's Lair I e II, Scooby Doo, Arkanoid, Ghost'n Goblins, Last Ninja, ecc. a L. 6.000 (spese postali a carico vostro) o cambio con Ark Pandora o dei precedenti giochi (a patto che sia originale). Garantisco ed esigo serietà.
Lorenzo Palloni - Via E. Gherardi, 90 - 50047 Prato (FI) - Tel. 0574/463794 ore pasti.

● Vendo C 128 + registratore + floppy disk drive 1541 + 100 giochi + cassette per imparare l'inglese con sintesi vocale + disketto CP/M 30 + riviste Commodore e un libro che parla della grafica e del suono del C 64 a L. 900.000.
Tel. 992507.

● Causa cambio computer vendo C 16 più registratore e programmi a L. 150.000.
Felice Esposito - Via S. Andrea, 25 - M. Murge (BA) - Tel. 0883/992964.

● Vendo per CBM 64 cassette e dischi con registrati fino a 50 programmi su cassetta e fino a 15 su disco, a scelta fra quelli che possiedo ad esempio (Champion Chip, Wrestling, Super Cicle, 1942, Flight 64, Magic Paint, Roky VI e molti altri). Il costo di ogni gioco è di L. 1.000, compresa la casset-

IL MERCATO DI HARDWARE

ta L. 3.000, compreso il disco L. 4.000 e ogni 5 programmi 1 è in regalo. Richiedere la lista gratuita. Inoltre formato dischi per L. 400. Annuncio sempre valido. Telefonare dalle 15 in poi.
Marco Tondelli, Via Ricotti, 22 - Milano - Tel. 02/3761356.

● Cambio/vendo programmi a manuali per CBM 64/128 su disco/nastro anche in modo 128 e CP/M. Novità: Dragon's Lair 2, California Games, Pirates, Road Runner, Deceptor, The Last Ninja, World Class L.B.
Stefan Soft - Casella Postale 257 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/203072.

● Cerco e compro a L. 1.500 giochi per C 64 su cassetta: Paper Boy, Uridium I, Bazoka Bill, Rambo, Commando III.
Alessandro - Roma - Tel. 7617671.

● Vendo per C 64 cassetta con i seguenti giochi: Calcio Replay, Fist II, Metro Cross a L. 7.500. Cerco inoltre il gioco Super Soccer per C 64.
Jacopo Jaccio - Via Isonzo, 2 - Sarmeola (Rubano-PD) - Tel. 049/635283.

● Vendo circa 600 giochi per C 64 in italiano e con nomi diversi tra cui: Skate Board, Goal, Pallavolo, Transformer, Asterix, Gost'n Goblins, Spectrum Clone, Scooby Doo, Break Jail, Masters of the Universe, Strip Power I, II, III, 2 tipi di Tennis, 3 di Calcio, moltissimi Karaté solo a L. 750 ognuno, escluso spese postali.
Victor Macavero - Via Tauro, 3/A - 70124 Bari - Tel. 517644.

● Cerco videogioco "Nave fantasma" per CBM 64: prego chiunque ne sia in possesso di mettersi in contatto con me mediante telefono per stabilire accordi.
Stefano Bonacci - Via Cecco Angiolieri, 26 - Siena - Tel. 280855.

● Vendo per CBM 64, 4 cassette originali inglesi complete di manuali, con i seguenti giochi: Chameleon, Wizball, Nemesis, Temple of Apshai. Tutte e 4 le cassette (valore effettivo L. 18.000 l'una) in blocco a L. 15.000. Sono zona Roma.
Alessandro Laviano - Via Cesare Baronio, 94 - Roma - Tel. 7945928.

● Vendo giochi a L. 1.000 cad. per C 64 come: Dragon's Lair I e II, Cobra, Howar The Duck, Paper Boy, Braktru, Galvan, 1942. 1943, Arkanoid, Nemesis, Nemesis Worlock, Wonder Boy, Yie Ar Kung FU I e II, Enduro Racer, Metro Cross, Snort Circuit, Tai Pan, Judge Dredd, Miss Elevator, Jail Break, Labirint, Magic Madness, Bomb Jack I e II.
Bruno La Verde - Via S. Pellico, 11 - Campobello di Licata (AG) - Tel. 0922/877398.

● Cerco Masters of the Univers, Visitor, Messico 86, Space Ace, Zorro, Ghostbusters, Gis Fox, Quo Vadis, Zombi, Transformers calcio con rigori, Footbal americano.
Salvatore - Via Milano, 41 - Grottaglie - Tel. 868223.

● Vendo cartucce per sproteggere, modificare e duplicare programmi. Sono disponibili per C 64: Oma, Smagic II, New Final Cartrioge II, Hacker, Freeze Frame, Isepic completo. È disponibile tutto il nuovo software in anteprima, compresi i giochi dove puoi selezionare le vite infinite. Vendo CBM 64 a L. 195.000, drive 1541 a L. 220.000.
Maurizio Stroili - Via Perazzi, 10 - 28100 Novara - Tel. 0321/36004.

● Compro per CBM 64 oltre 200 giochi a sole L. 1.500 (esclusa la cassetta) da Luca Mercurio - Via Di Roma, 70 - Ravenna.
Giovanni Acciaro - Via De Amicis, 42 - La Maddalena - Tel. 736193.

● Vendo-compro e scambio giochi per Commodore 64. I miei giochi sono: Dragon's Lair II, Paper Boy, 1942, Ninja, Thay Boxing, Rocky, G.G. a Chinatown, Wrestling, Masters, Asterix ecc. I giochi li vendo e li compro a L. 700 cadauno.
Nazzareno Parisi - Piazza Carlo Diano, 5 - 88018 Vibo Valentia (CZ) - Tel. 0963/42771.

● Cerco giochi per Commodore 64 come: Winter Games I e II, Beach Head I e II, Summer Games III, Commando II, III e IV a prezzi trattabili. Telefonare dalle 20 in poi.
Luigi Falcone - Via Lago Fusaro, 16 - Ponticelli (NA) - Tel. 7561655.

● Vendo/scambio i seguenti giochi per CBM 64 su cassetta: World Games, Dragon's Lair I e II, Summer Games I e II, Winter Games I, Army Moves.
Fabio Contillo - Via F. Biondi, 4 - 71100 Foggia - Tel. 0881/612363.

● Compro Pac Land, Dragon's Lair, Lupin III, I Puffi, Goldrake, Miami Vice, Zombi. Possibilmente su disk.
Fabio Lucibello - Via Velia, 25 - 84070 Rutino (SA) - Tel. 0974/830129.

● Vendo favolosi giochi per C 64 come: Gostbusters, Snoopy, Cobra, Burger-Time, Formula 1, Karate e tanti altri. Inoltre vendo utilità come Totocalcio e Spectrum. Naturalmente chi più comprerà più risparmierà. Richieste lista inviando L. 1.000 in busta a:
Roberto Prioriello - Via Prusciello, 11 - 86021 Boiano (CB) - Tel. 0874/778450.

● Vendo scambio giochi per il CBM 64 tra cui Gost'n Goblins, Green Berret, Arkanoid, Rambo, Express Rider, Wonder Boy 1, Wonder Boy 2, Enduro Race ecc. Tutti su nastro a L. 1.000.
Antonio Baldi - Via R. Schiavone, 8 - 84100 Salerno - Tel. 089/333538.

● Vendo su richiesta cassette con 10 giochi per

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI SETTE presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE **28** (cancellare i settori che non interessano)

VENDO | **COMPRO** | **CERCO** | **SCAMBIO**

....

....

....

....

Nome.................................. **Indirizzo**..................................

Città.................................. **Telefono**.................. **Anni** ....

CMB 64 prezzo L. 6.000.
Mauro De Luca - Via F. Fiorentini, 106 - Roma - Tel. 4384978.

● Cerco giochi per Commodore 64 su nastro specialmente Rambo I-II, Rocky I, II, III, IV, Commando, Dragon's Lair, Olimpiadi I, II, III, IV, Flipper.
Giuseppe Squadrito - Via Oliveto II n. 57 - Sagata Militello - Tel. 0941/702642.

● Vendo un copiatore nastro disco che funzioni al 100%. Inoltre Wonder Boy e Champ Wrestling, a prezzi ragionevoli. Massima serietà.
Coviello Vito - Via Dei Mille 3 - 85100 Potenza - Tel. 0971/35801.

● Vendo fantastici giochi appena usciti su C64. Ne posseggo più di 1.000 su cassetta e disco. Telefonare dalle 15.00 alle 19.00.
Cappelletti Andrea - Via Donizetti 1 - Figino Serenza (Como) - Tel. 031/780185.

● Scambio giochi fantastici per CBM 64: Enduro Racer, Il Catch, Bruce Lee, Donald Duck, Cauldron 2, Road Runner, Ninya, Dragon's Lair I e II, Bomb Jack I, II, III. Cerco Get-Star.
Simone Morri - Via Dei Martiri 45 - Rimini (FO) Rovazzurro - Tel. 375242.

● Vendo una selezione di 210 software a L. 500 cad. Inoltre cerco il videogame G.I. Joe II con molta fretta.
Tiziano Ricci - Via Della Pescara n. 25 - 06100 Perugia - Tel. 075/35413.

● Eccezionale!!! Chi mi procura Frank Bruno's Boxing, Rocky I, II, III, IV, Samantha Fox e Tour de France, avrà in cambio 17 giochi tra cui Raid Over Moscow, Calcio Replay, L. Bird Vs Doctors, Summer Games, Hiper Sport, Pit Stop, Puc Man ecc..
Concas Giuseppe - Via S. Barbara 2 - 09035 Gonnosfandiga (CA) - Tel. 070/9799553.

● Vendo favolosi giochi per CBM 64/128 su disco e cassetta a prezzi eccezionali come Mag Max, Bubble Bobble, Wonder Boy, Deeper Doungeton, Metro Cross, Wizball, Enduro Racer, Toad Force, Spectral, Delta, Arkanoid, Krakout, Ocean, Mario Bros, Thanatos.
Tonon Luca - Via S.G. Bosco 37 - Bassano (VI) - Tel. 0424/33678.

● Compro i giochi: Dragon's Lair II, World Games, Ghost'n Goblins, Pole Position, Calcio Replay, Camel Trophy, Strip Poker.
Mirko Bernato - Via Roma 62 - Bolzano - Tel. 0471/916342.

● Vendo per il Com. 64 circa 3000 giochi sia su disco che cassetta. Possiedo moltissime novità ad esempio: Super Soccer, Last Ninja, Road Runner, Commando II, Wonder Boy, Madmax, Arkanoid II, Enduro Racer ecc.
Alberghini Andrea - Via Ugo Bassi 23 - Cento (Ferrara) - Tel. 051/903300.

● Ehi!!! Posseggo giochi a prezzi vantaggiosi da 1.000 a 4.000 L.: Mag Max, Quartet, Arkanoid, Shao, Master, Wonder-Boy, e fra poco il famoso Road-Runner.
Massimo Motta - Via Sagramose 42 - 37017 Lazise (VR) - tel. 045/7580918.

● Vendo giochi per il C64 in cassetta: Barbarian, Arkanoid, Quartet, Bomb Sak I e II, Enduro racer, Master, Shao, Hipper Sports, Trasformatore X 2X Spectrum da 1000 a 4000 L.
Massimo Motta - Via Sagramose 42 - 37017 Lazise (VR) - Tel. 045/7580918.

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME